GUION DIDACTICO

A continuación se procederá a explicar detalladamente las interfaces, con respecto a sus funciones, animaciones o efectos de sonido que contenga el material educativo, para la mayor comprensión del mismo, acotando que el guion técnico puede cumplir la función de manual de usuario.

1. Las características genéricas del material educativo las explicaremos por medio de la pantalla de inicio, comenzando con la cabecera, en la cual se observa el nombre del material (1), en la parte izquierda se observa el menú desplegable que contiene los nombres de cada tema contenido en el mismo (2), del lado derecho al menú se observa e título del tema escogido (en este caso es el logotipo del M.E.C.) (3), del lado inferior izquierdo, se encuentra la opción de pasar a la siguiente página en caso de no querer usar el menú principal (4), para finalizar del lado inferior central de observa el nombre del material abreviado el cual sería DG UPEL (5).

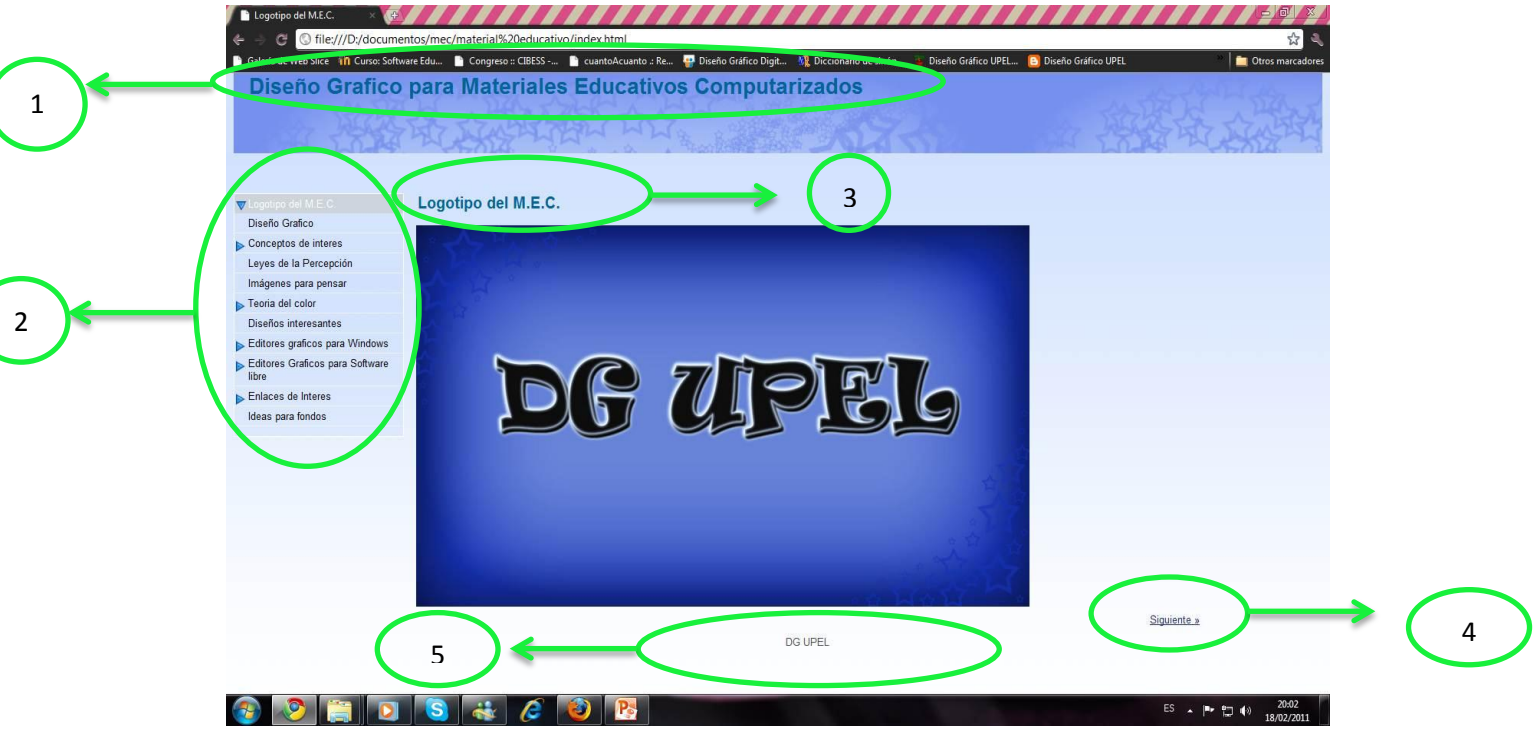


Gráfico 19. **Pantalla de inicio (logotipo).**

2. Al momento de seleccionar en el menú desplegable o dar en la indicación de siguiente, el usuario se dirige a la pantalla donde muestra el concepto de diseño gráfico, acompañado de una imagen alusiva al diseño.

Diseño Grafico
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/diseo_grafico.html
Galería de Web Slice
Curso: Software Edu...
Congreso :: CIBESS -...
cuantoAcuanto .: Re...
Diseño Gráfico Digit...
Diccionario de sinón...
Diseño Gráfico UPEL...
Diseño Gráfico UPEL
Otros marcadores
Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Ideas para fondos
Diseño Grafico
El diseño gráfico es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Ésta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de "diseño en comunicación visual", debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no sólo los impresos.
Dado el crecimiento veloz y masivo en el intercambio de información, la demanda de diseñadores gráficos es mayor que nunca, particularmente a causa del desarrollo de nuevas tecnologías y de la necesidad de prestar atención a los factores humanos que escapan a la competencia de los ingenieros que las desarrollan.
Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el llamado diseño multimedia, entre otros
R.CAMEJO
ES
20:03
18/02/2011

Gráfico 20. **Segunda pantalla (diseño gráfico).**

3. Si el usuario, se dirige a la siguiente página o selecciona la opción “conceptos de interés” se mostrara en la pantalla una breve introducción a lo que el diseño gráfico y sus elementos más importantes implica, desplegándose así un menú con los conceptos que se explican en el material (1).

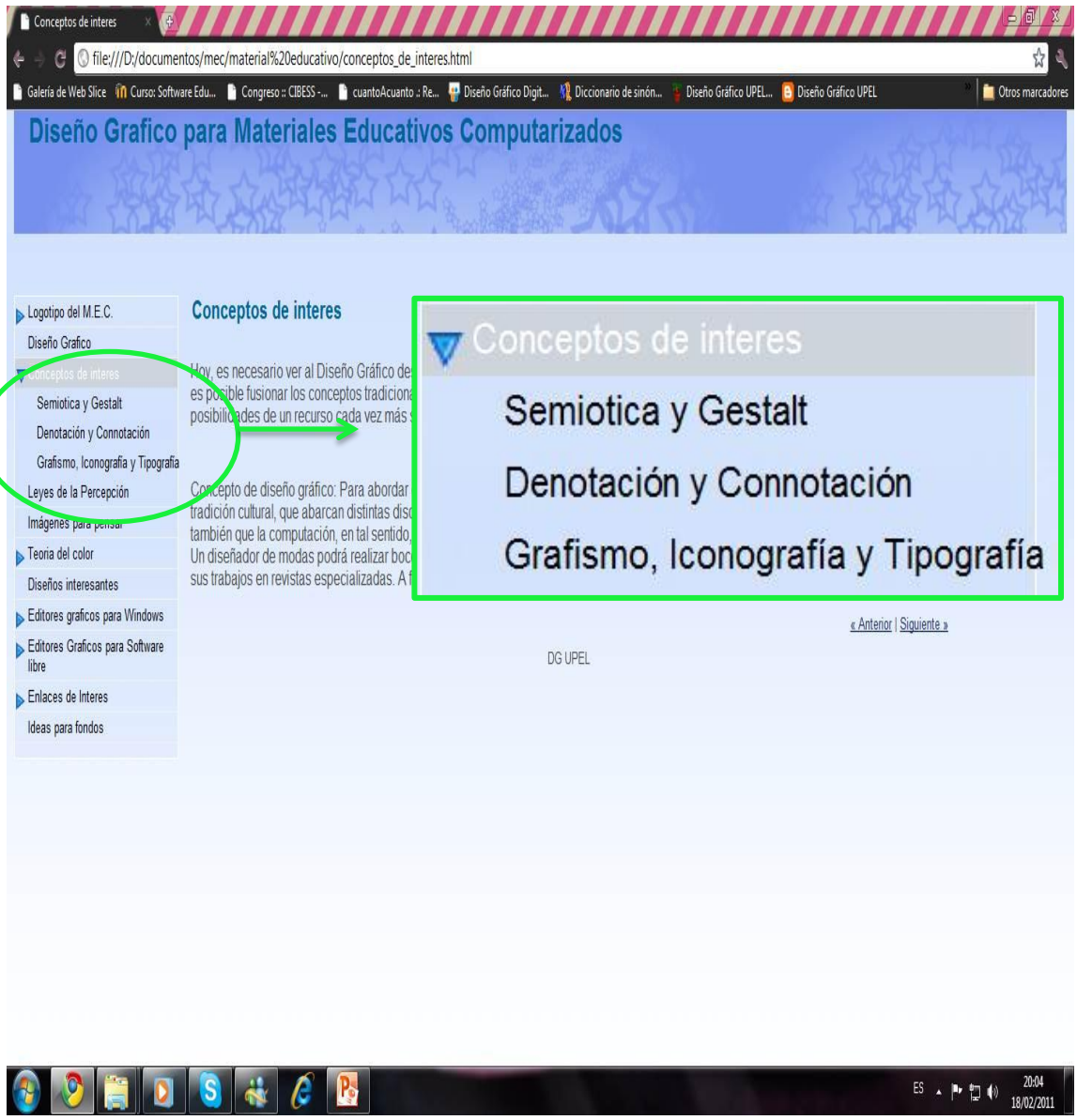


Gráfico 21. **Tercera pantalla (conceptos de interés).**

4. Esta pantalla es parte del sub menú contenido en “Conceptos de interés” en la siguiente pantalla se procede a conceptualizar semiótica y Gestalt, que son conceptos muy relacionados con el diseño gráfico y serán de importancia para los usuarios.

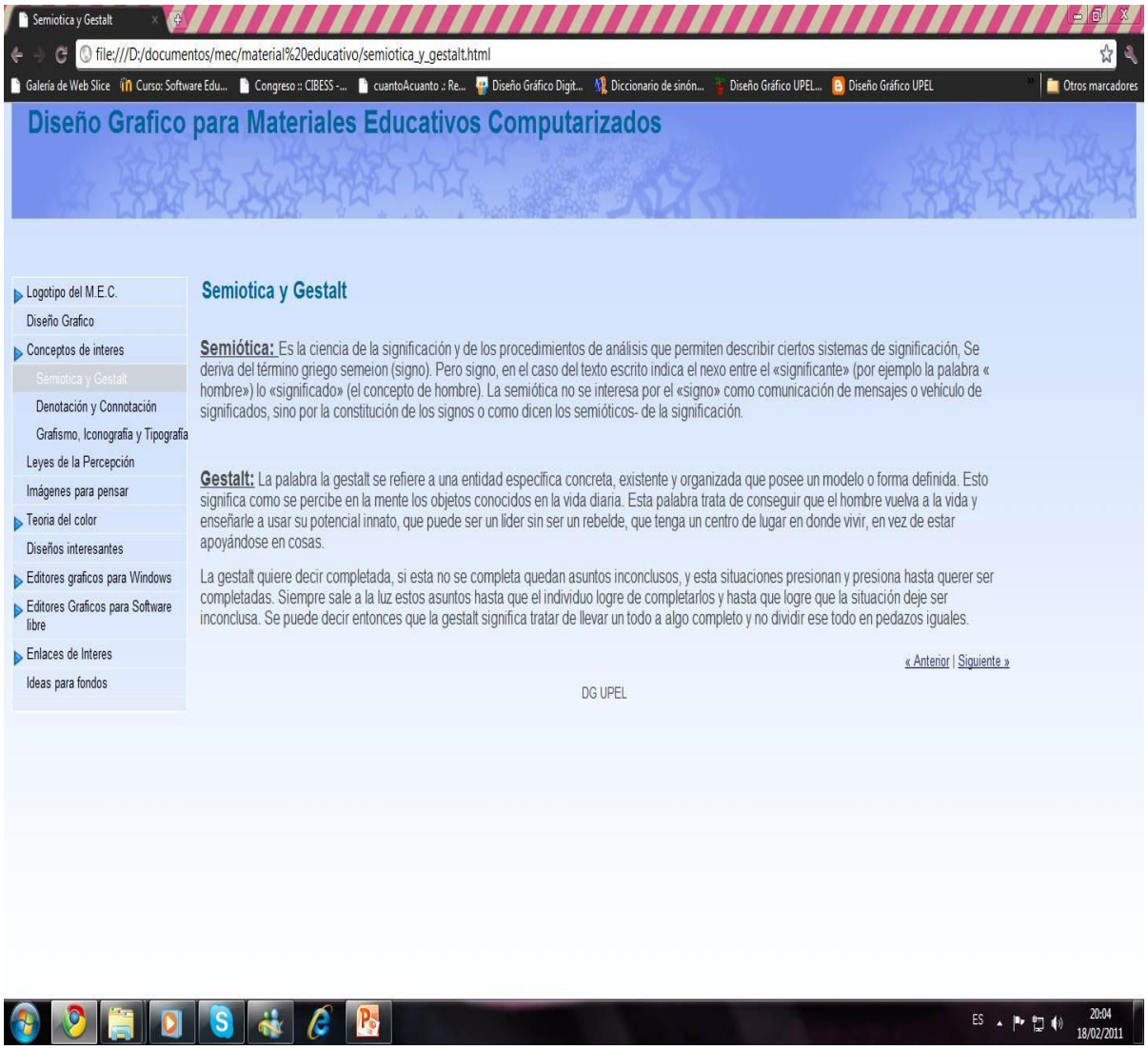

Semiotica y Gestalt
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/semiotica_y_gestalt.html
Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Semiotica y Gestalt
Denotación y Connotación
Grafismo, Iconografía y Tipografía
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Ideas para fondos
Semiotica y Gestalt
Semiótica: Es la ciencia de la significación y de los procedimientos de análisis que permiten describir ciertos sistemas de significación, Se deriva del término griego semeion (signo). Pero signo, en el caso del texto escrito indica el nexo entre el «significante» (por ejemplo la palabra « hombre») lo «significado» (el concepto de hombre). La semiótica no se interesa por el «signo» como comunicación de mensajes o vehículo de significados, sino por la constitución de los signos o como dicen los semióticos- de la significación.
Gestalt: La palabra la gestalt se refiere a una entidad especifica concreta, existente y organizada que posee un modelo o forma definida. Esto significa como se percibe en la mente los objetos conocidos en la vida diaria. Esta palabra trata de conseguir que el hombre vuelva a la vida y enseñarle a usar su potencial innato, que puede ser un lider sin ser un rebelde, que tenga un centro de lugar en donde vivir, en vez de estar apoyándose en cosas.
La gestalt quiere decir completada, si esta no se completa quedan asuntos inconclusos, y esta situaciones presionan y presiona hasta querer ser completadas. Siempre sale a la luz estos asuntos hasta que el individuo logre de completarlos y hasta que logre que la situación deje ser inconclusa. Se puede decir entonces que la gestalt significa tratar de llevar un todo a algo completo y no dividir ese todo en pedazos iguales.
« Anterior | Siguiente »
DG UPEL
ES
20:04
18/02/2011

Gráfico 22. **Cuarta pantalla (semiótica y Gestalt)**

5. Siguiendo en el sub menú de "Conceptos de interés", encontramos denotación y connotación, donde el usuario podrá leer los conceptos de estos temas, al momento de dar siguiente encontrara otro elemento del sub menú "Conceptos de interés".

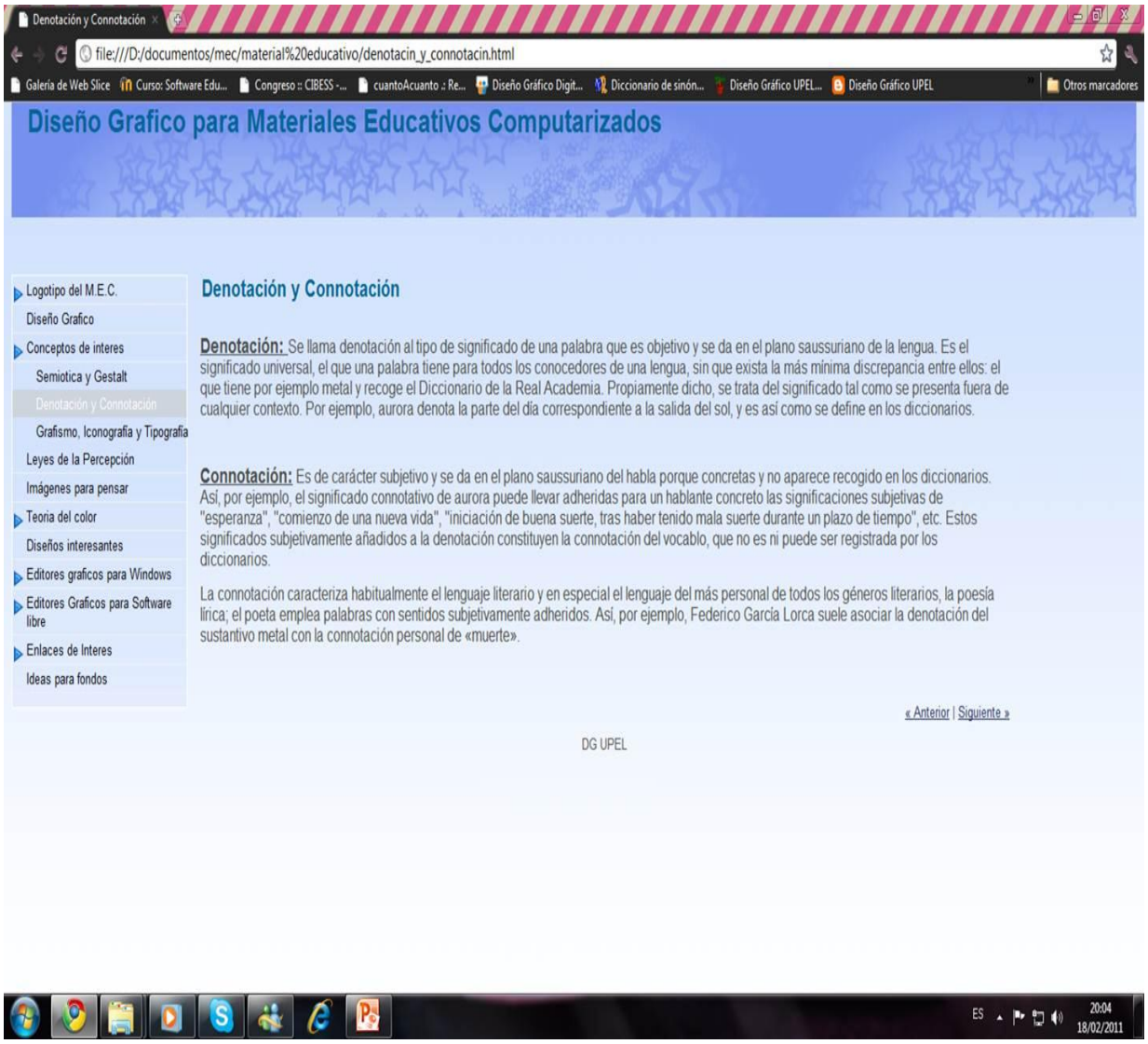

Denotación y Connotación
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/denotacin_y_connotacin.html
Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Semiotica y Gestalt
Denotación y Connotación
Grafismo, Iconografia y Tipografia
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Ideas para fondos
Denotación y Connotación
Denotación: Se llama denotación al tipo de significado de una palabra que es objetivo y se da en el plano saussuriano de la lengua. Es el significado universal, el que una palabra tiene para todos los conocedores de una lengua, sin que exista la más mínima discrepancia entre ellos: el que tiene por ejemplo metal y recoge el Diccionario de la Real Academia. Propiamente dicho, se trata del significado tal como se presenta fuera de cualquier contexto. Por ejemplo, aurora denota la parte del día correspondiente a la salida del sol, y es así como se define en los diccionarios.
Connotación: Es de carácter subjetivo y se da en el plano saussuriano del habla porque concretas y no aparece recogido en los diccionarios. Así, por ejemplo, el significado connotativo de aurora puede llevar adheridas para un hablante concreto las significaciones subjetivas de "esperanza", "comienzo de una nueva vida", "iniciación de buena suerte, tras haber tenido mala suerte durante un plazo de tiempo", etc. Estos significados subjetivamente añadidos a la denotación constituyen la connotación del vocablo, que no es ni puede ser registrada por los diccionarios.
La connotación caracteriza habitualmente el lenguaje literario y en especial el lenguaje del más personal de todos los géneros literarios, la poesía lírica; el poeta emplea palabras con sentidos subjetivamente adheridos. Así, por ejemplo, Federico García Lorca suele asociar la denotación del sustantivo metal con la connotación personal de «muerte».
« Anterior | Siguiente »
DG UPEL
ES
20:04
18/02/2011

Gráfico 23. **Quinta pantalla (denotación y connotación).**

6. Al momento de que el usuario de click en la dirección siguiente se encontrara con el ultimo elemento de “Conceptos de interés”, que está compuesto por los conceptos de grafismos, iconografía y tipografía, basados en la tecnología del texto, se procedió a dividir todos los conceptos pertenecientes a “Conceptos de interés” ya que el usuario tendrá mejor perspectiva, reduciendo así las posibilidades de abandono y aburrimiento.

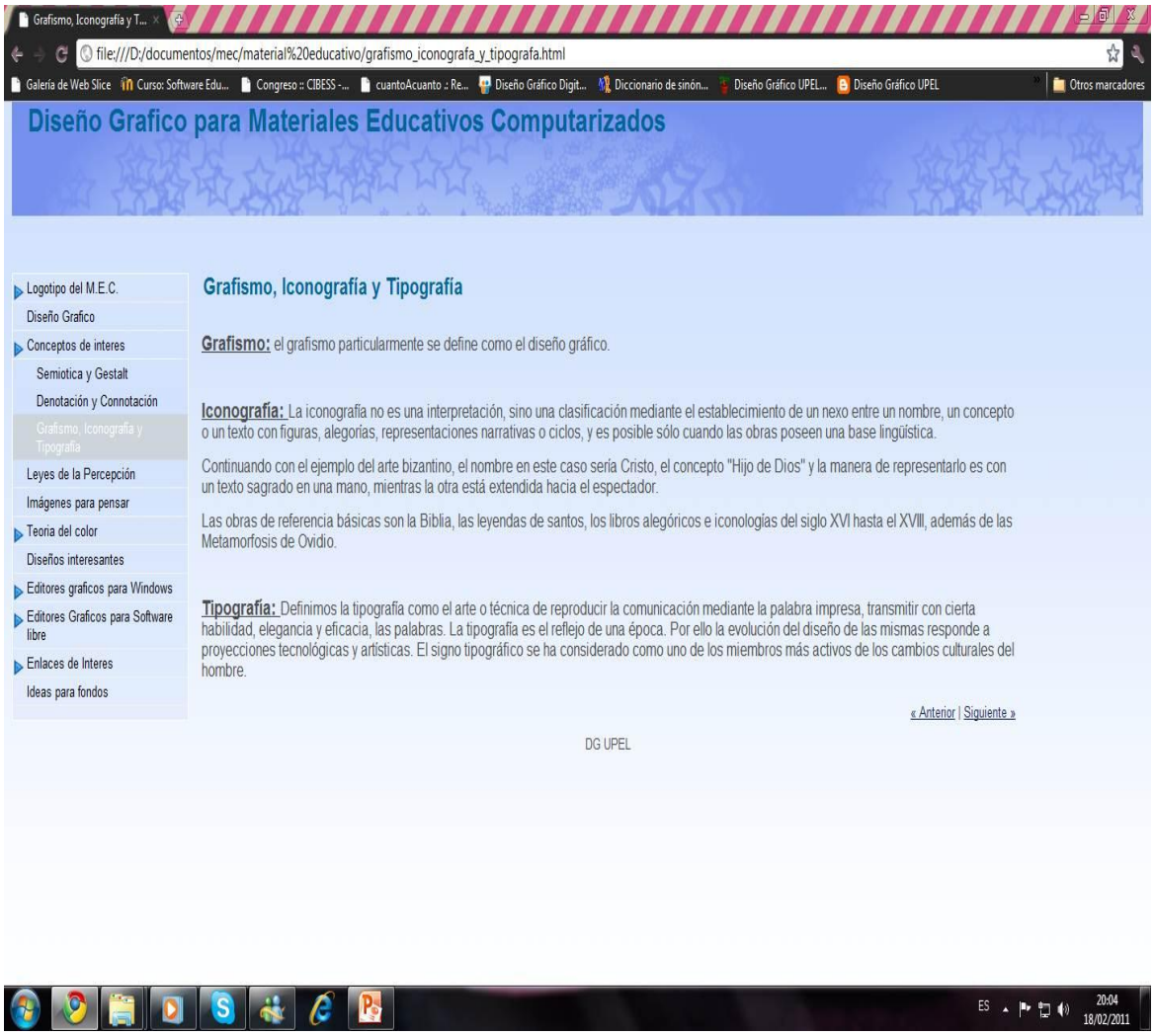

Grafismo, Iconografía y T...
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/grafismo_iconografa_y_tipografa.html
Galería de Web Slice
Curso: Software Edu...
Congreso :: CIBESS -...
cuantoAcuanto :: Re...
Diseño Gráfico Digit...
Diccionario de sinón...
Diseño Gráfico UPEL...
Diseño Gráfico UPEL
Otros marcadores
Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Semiotica y Gestalt
Denotación y Connotación
Grafismo, Iconografía y Tipografía
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Ideas para fondos
Grafismo, Iconografía y Tipografía
Grafismo: el grafismo particularmente se define como el diseño gráfico.
Iconografía: La iconografía no es una interpretación, sino una clasificación mediante el establecimiento de un nexo entre un nombre, un concepto o un texto con figuras, alegorías, representaciones narrativas o ciclos, y es posible sólo cuando las obras poseen una base lingüística.
Continuando con el ejemplo del arte bizantino, el nombre en este caso sería Cristo, el concepto "Hijo de Dios" y la manera de representarlo es con un texto sagrado en una mano, mientras la otra está extendida hacia el espectador.
Las obras de referencia básicas son la Biblia, las leyendas de santos, los libros alegóricos e iconologías del siglo XVI hasta el XVIII, además de las Metamorfosis de Ovidio.
Tipografía: Definimos la tipografía como el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras. La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.
« Anterior | Siguiente »
DG UPEL
ES
20:04
18/02/2011

Gráfico 24. **Sexta pantalla (grafismos, iconografía y tipografía).**

7. Continuando con la extensión del menú, el usuario encontrara un video sobre la percepción y las leyes de la percepción, encontrando en este video tanto el audio, como el texto, donde se explica que es la percepción y en qué consisten sus leyes.

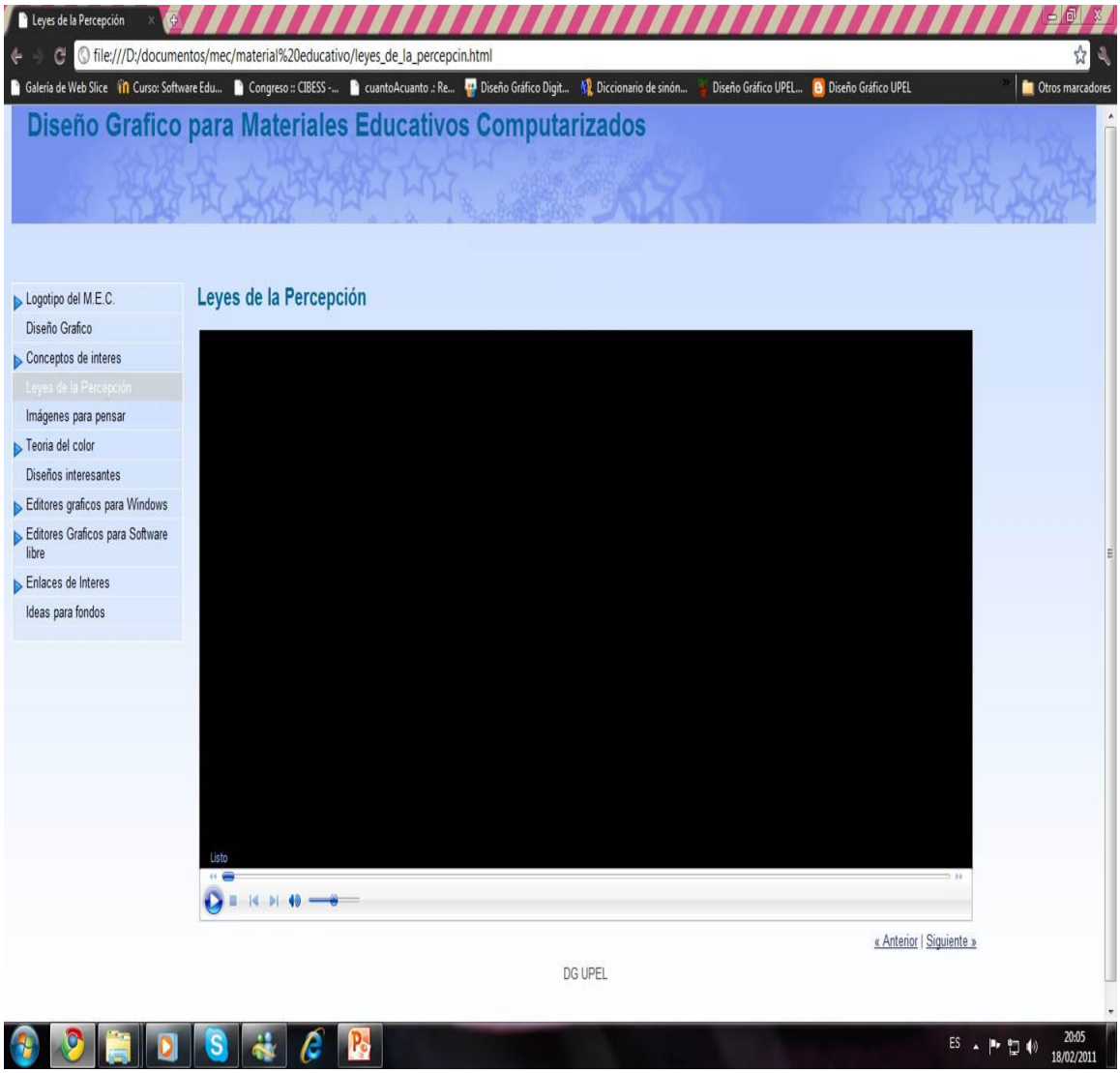


Gráfico 25. **Séptima pantalla (video: leyes de la percepción).**

8. El usuario deberá dar click en el botón con el símbolo de play (1), cuando esto suceda el video se iniciara mostrando la imagen del logotipo del material, y comenzando con el título del contenido.

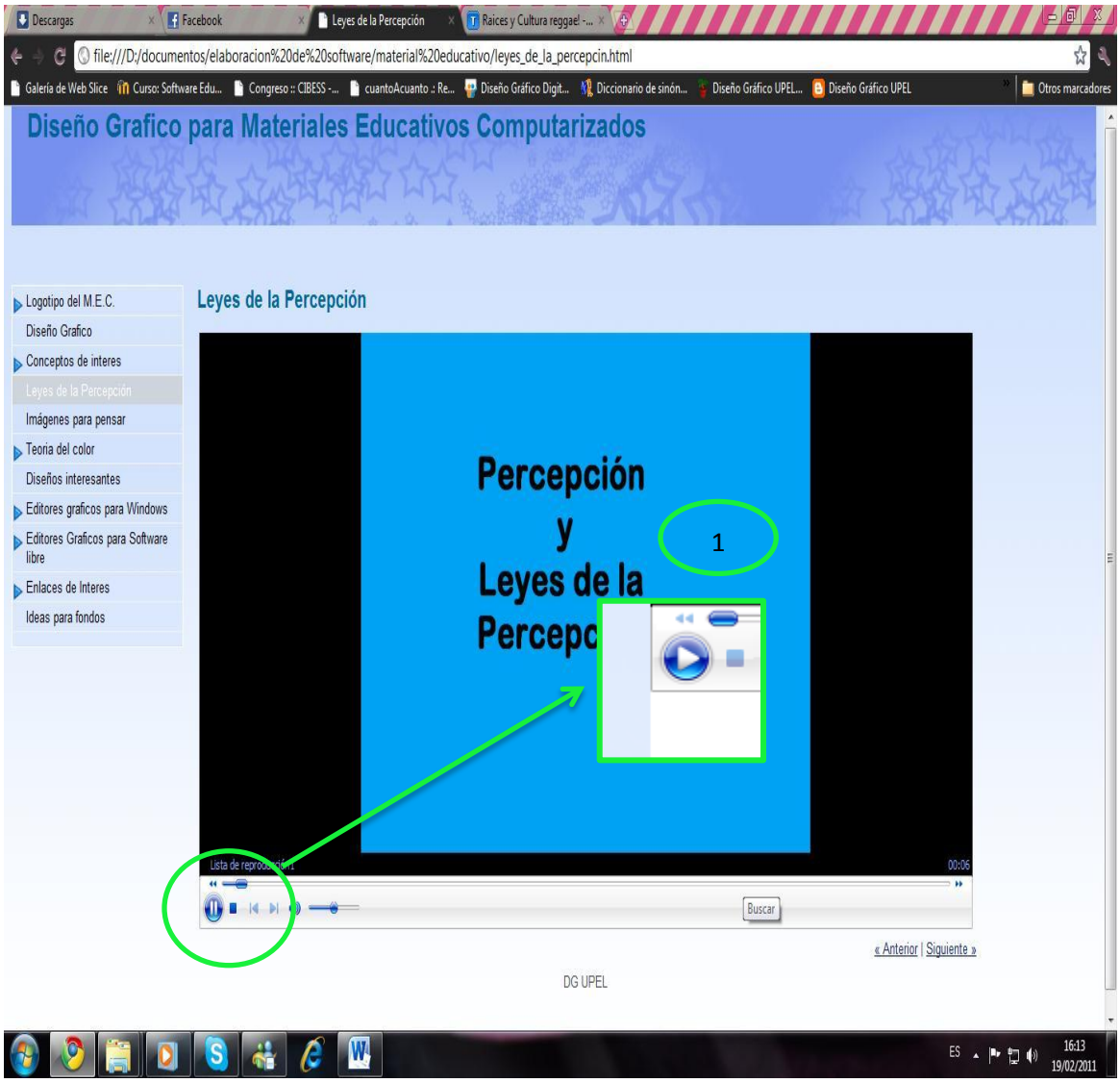


Gráfico 26. **Octava pantalla (video: leyes de la percepción).**

9. En el video se observaran las opciones de stop o pare, para detener el video e iniciar desde el comienzo (1), esta opción de pause o pausa, para detener en un punto el video y comenzar desde el mismo punto (2), se puede visualizar el tiempo de duración que lleva el video (3), el usuario podrá ajustar el volumen a su voluntad dirigiendo el mouse hacia el icono de volumen (4), por ultimo esta la opción de adelantar el video solo dirigiendo el mouse o ratón hacia el punto y dando click en el mismo (5).

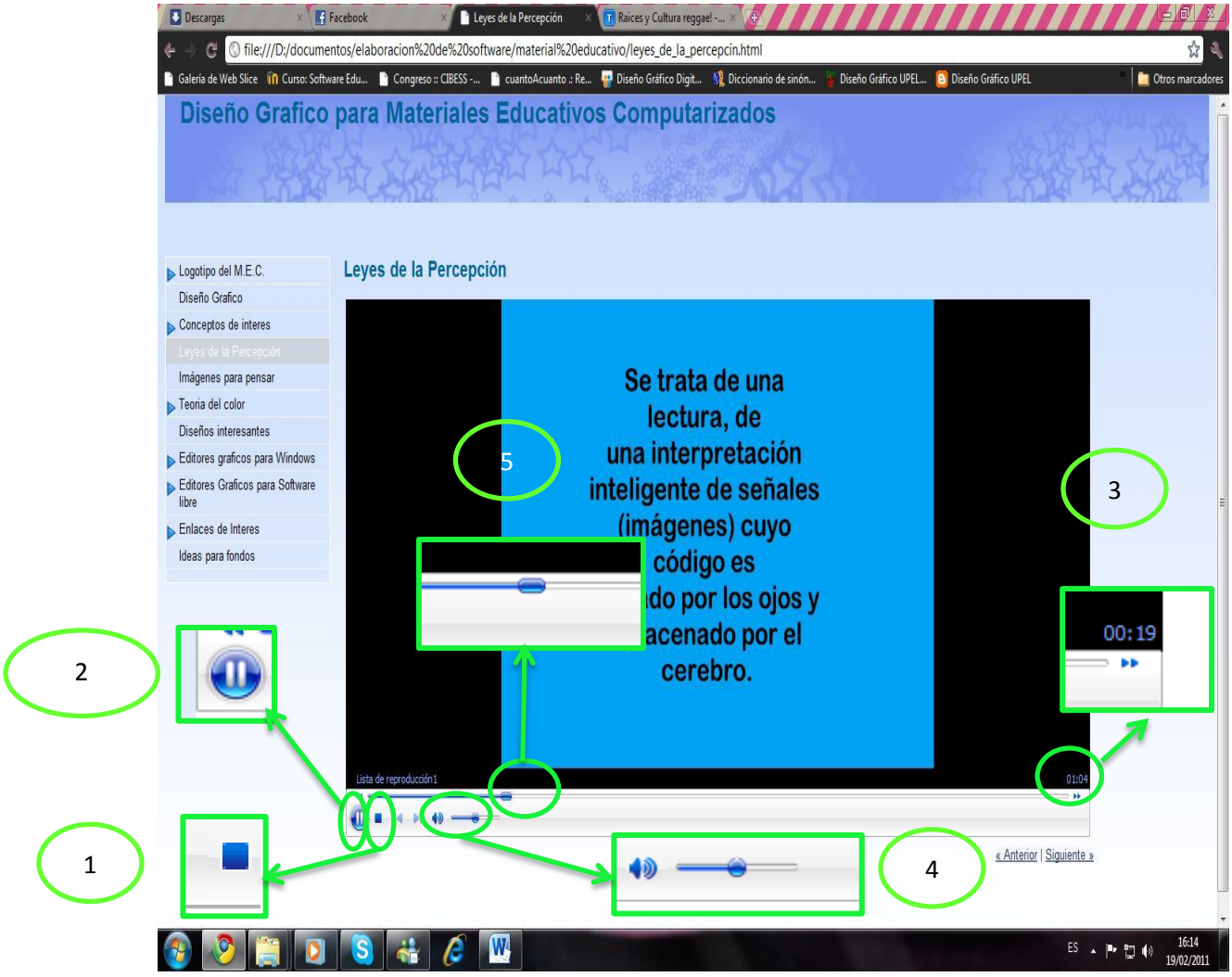


Gráfico 27. **Novena pantalla (video: leyes de la percepción).**

10. En la décima pantalla se encuentran imágenes alusivas a gimnasia cerebral, se le muestran al usuario por medio de una galería de imágenes, en la cual el usuario puede escoger cualquier imagen haciendo click sobre ellas.

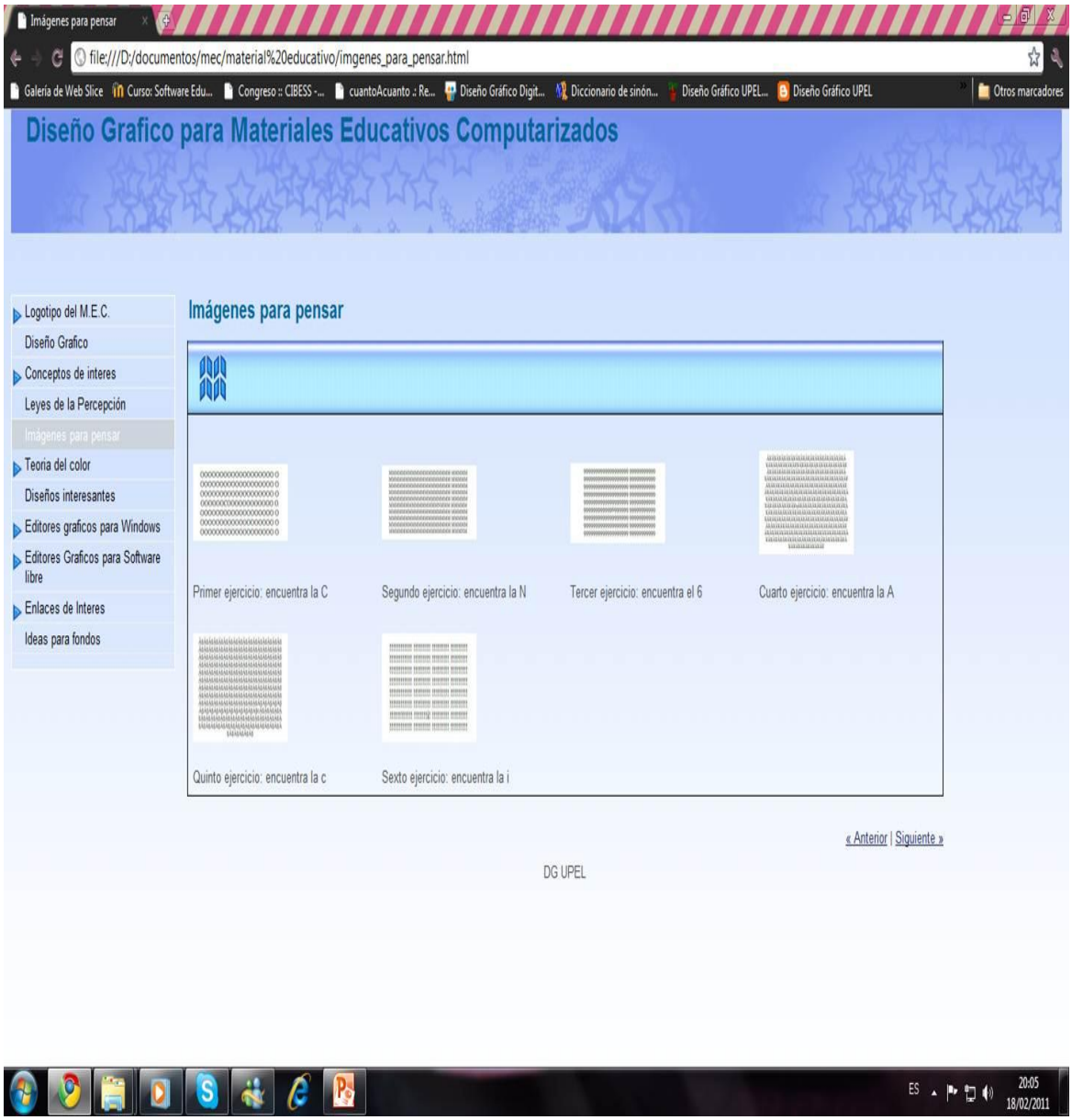


Gráfico 28. **Decima pantalla (imágenes para pensar).**

11. Seleccionando la imagen se abrirá una ventana nueva mostrando esta imagen en tamaño real (1), en dicha venta está la opción de "siguiente", "cerrar" o "anterior" (2) permitiendo visualizar las imágenes en tamaño real sin necesidad de salir de esta ventana nueva (estas opciones son genéricas para todas las galerías de imágenes).

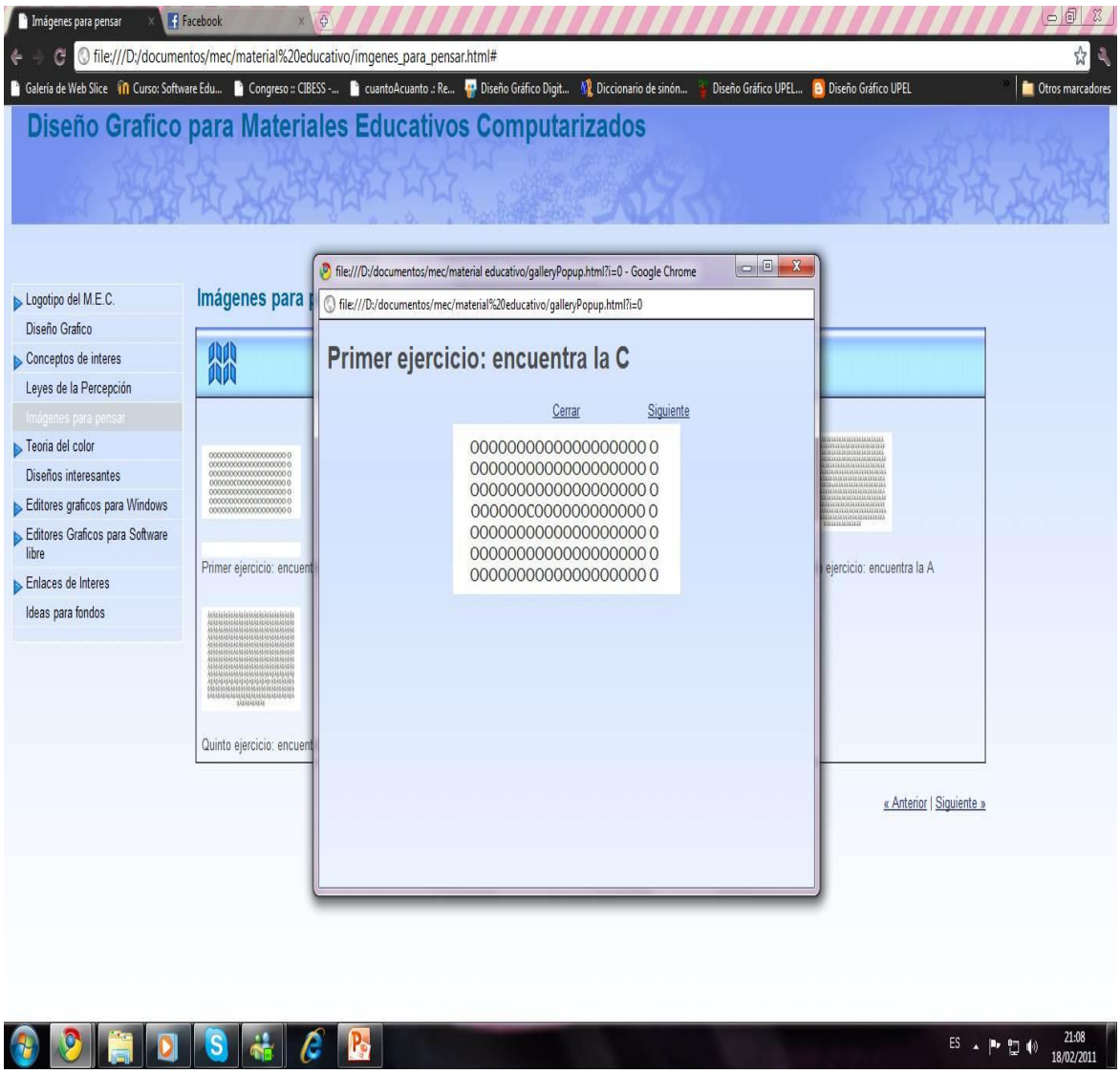


Gráfico 29. **Undécima pantalla (imágenes para pensar).**

12. Luego de ejercitar su mente con las imágenes, continua la lectura sobre los elementos importantes del diseño gráfico, llegando a uno de los más importantes la teoría del color, al hacer click en esta opción del menú se despliega un sub menú (1) y muestra el concepto de la teoría del color.

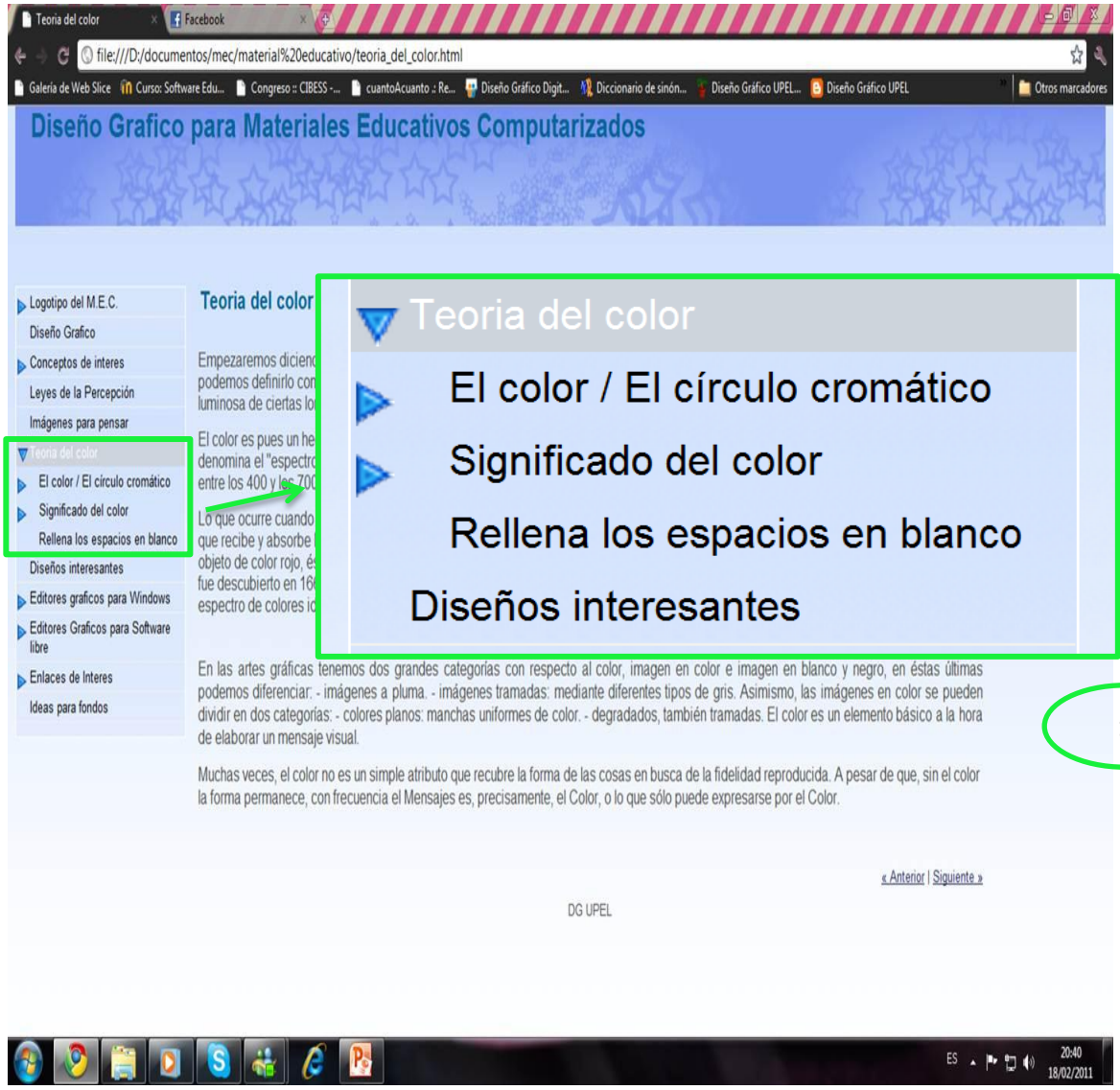

Teoria del color
Facebook
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/teoria_del_color.html
Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
El color / El círculo cromático
Significado del color
Rellena los espacios en blanco
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Ideas para fondos
Teoria del color
El color / El círculo cromático
Significado del color
Rellena los espacios en blanco
Diseños interesantes
En las artes gráficas tenemos dos grandes categorías con respecto al color, imagen en color e imagen en blanco y negro, en éstas últimas podemos diferenciar: - imágenes a pluma. - imágenes tramadas: mediante diferentes tipos de gris. Asimismo, las imágenes en color se pueden dividir en dos categorías: - colores planos: manchas uniformes de color. - degradados, también tramadas. El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual.
Muchas veces, el color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. A pesar de que, sin el color la forma permanece, con frecuencia el Mensajes es, precisamente, el Color, o lo que sólo puede expresarse por el Color.
« Anterior | Siguiente »
DG UPEL
1
ES
20:40
18/02/2011

Gráfico 30. **Duodécima pantalla (teoría del color).**

13. En el menú desplegable de la "teoría del color", se encuentra "el color/ el circulo cromático" al momento de seleccionar este tópico, se observa que tiene sub-menú (1) permitiendo expandir los conocimientos del usuario sobre los elemento importantes del diseño gráfico.

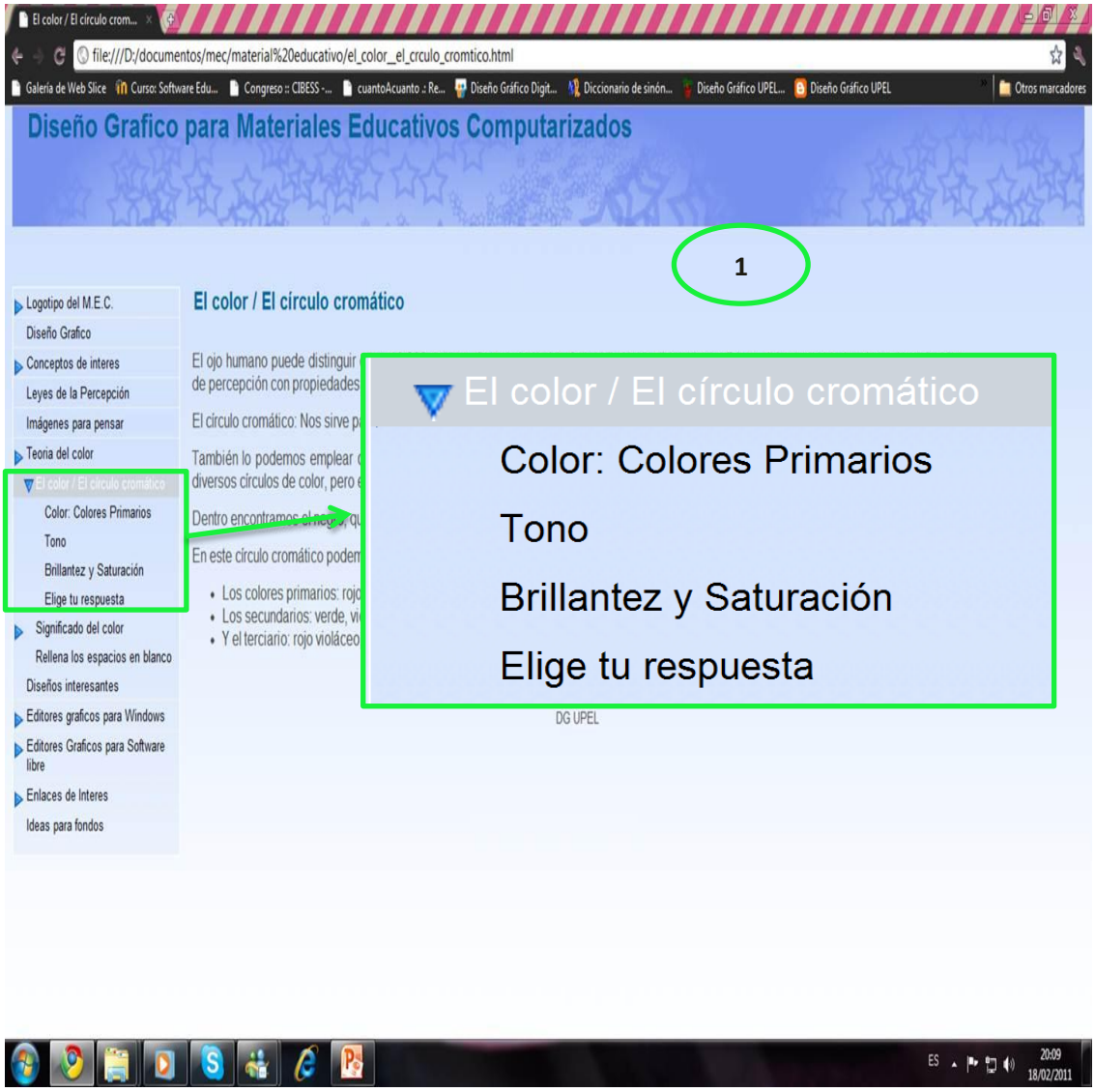


Gráfico 31. **Decimotercera pantalla (el color/ el circulo cromático).**

14. El usuario al finalizar su ruta por todos los sub menú de "el color/ el circulo cromático", se encuentra que de última hay una opción que dice "elige tu respuesta", en la cual encontrara dos preguntas de selección múltiple.

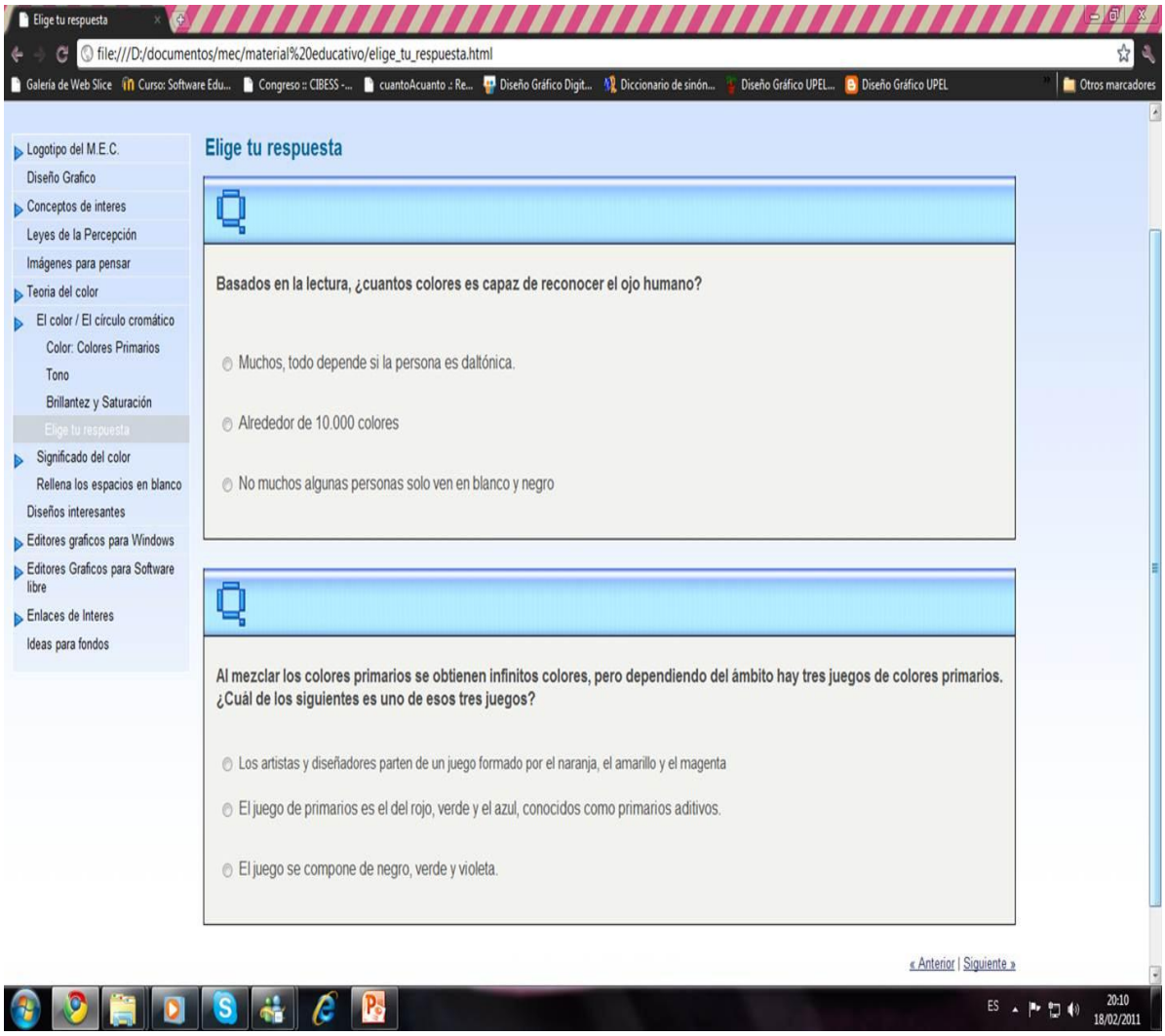
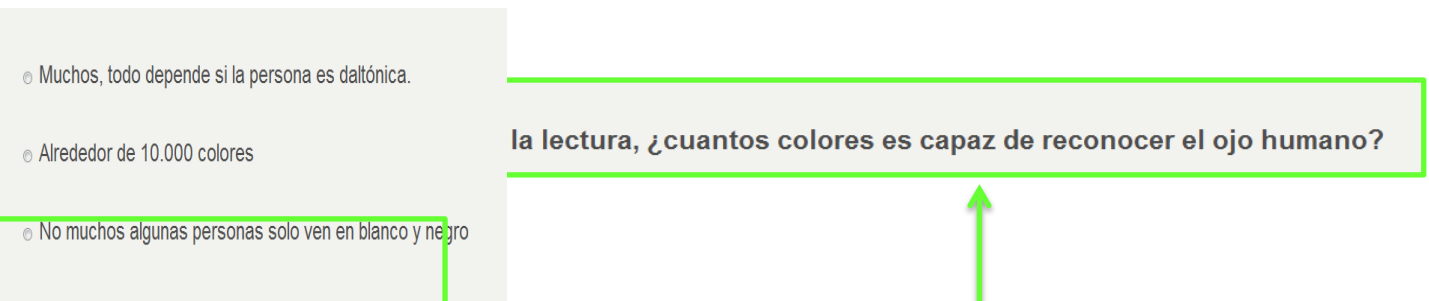

Elige tu respuesta
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/elige_tu_respuesta.html
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
El color / El círculo cromático
Color: Colores Primarios
Tono
Brillantez y Saturación
Elige tu respuesta
Significado del color
Rellena los espacios en blanco
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Ideas para fondos
Elige tu respuesta
Basados en la lectura, ¿cuantos colores es capaz de reconocer el ojo humano?
Muchos, todo depende si la persona es daltónica.
Alrededor de 10.000 colores
No muchos algunas personas solo ven en blanco y negro
Al mezclar los colores primarios se obtienen infinitos colores, pero dependiendo del ámbito hay tres juegos de colores primarios. ¿Cuál de los siguientes es uno de esos tres juegos?
Los artistas y diseñadores parten de un juego formado por el naranja, el amarillo y el magenta
El juego de primarios es el del rojo, verde y el azul, conocidos como primarios aditivos.
El juego se compone de negro, verde y violeta.
« Anterior | Siguiente »
ES
20:10
18/02/2011

Gráfico 32. **Decimocuarta pantalla (Elige tu respuesta).**

15. El usuario en esta parte del material se encuentra con dos preguntas de selección simple, con tres opciones, indepenedientemente cada opción tiene un mensaje de retroalimentación que se muestra en la parte inferior del cuadro de preguntas, proporcionándole la oportunidad de rectificar y escoger la opción correcta. La organización seria la siguiente: en la parte superior la pregunta (1), en el centro del cuadro las opciones (2), y en la parte inferior la información de retroalimentación (3)


Muchos, todo depende si la persona es daltónica.
Alrededor de 10.000 colores
No muchos algunas personas solo ven en blanco y negro
la lectura, ¿cuantos colores es capaz de reconocer el ojo humano?

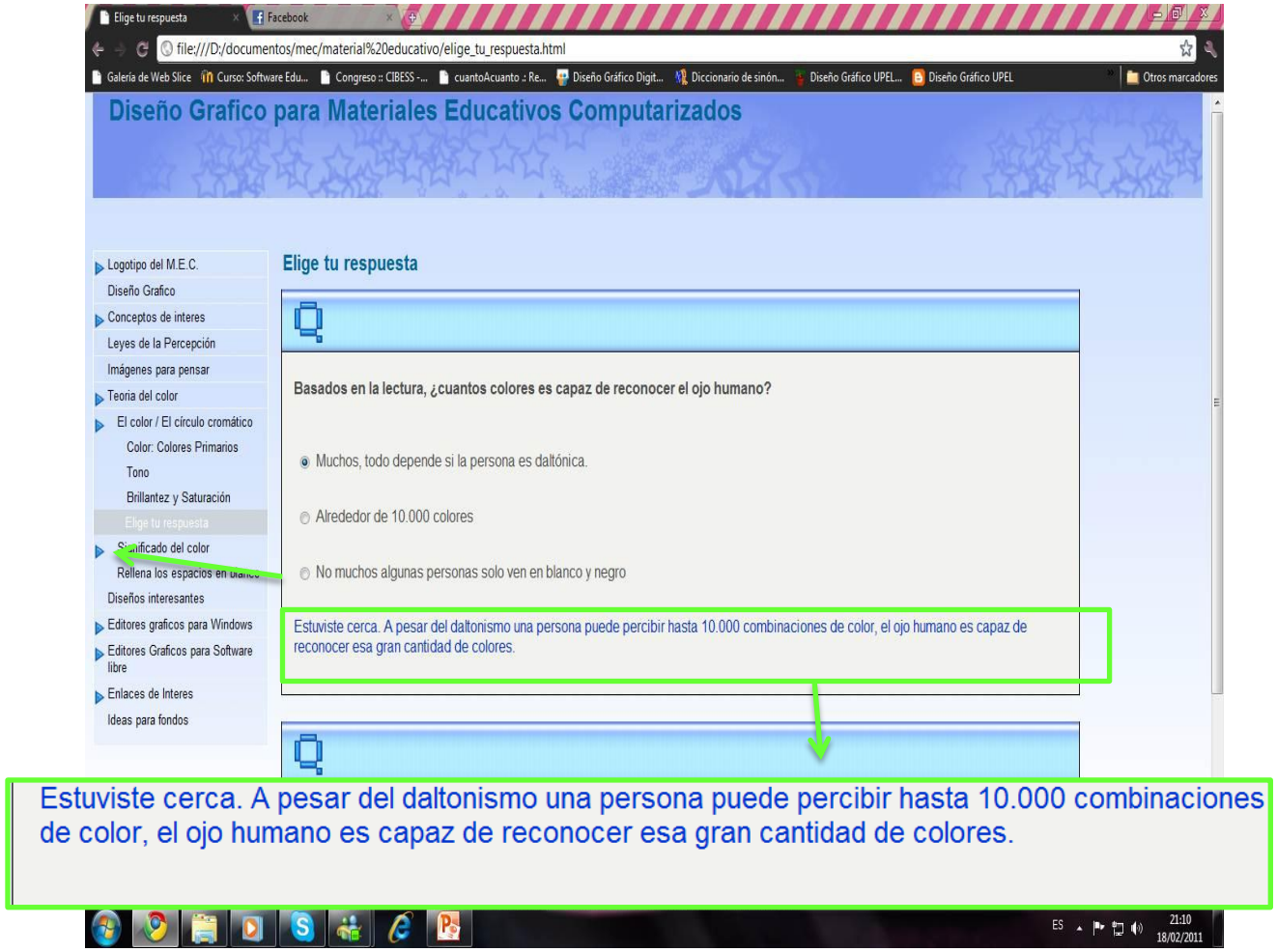

Elige tu respuesta
Facebook
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/elige_tu_respuesta.html
Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
El color / El círculo cromático
Color: Colores Primarios
Tono
Brillantez y Saturación
Elige tu respuesta
Significado del color
Rellena los espacios en blanco
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Ideas para fondos
Elige tu respuesta
Basados en la lectura, ¿cuantos colores es capaz de reconocer el ojo humano?
Muchos, todo depende si la persona es daltónica.
Alrededor de 10.000 colores
No muchos algunas personas solo ven en blanco y negro
Estuviste cerca. A pesar del daltonismo una persona puede percibir hasta 10.000 combinaciones de color, el ojo humano es capaz de reconocer esa gran cantidad de colores.
Estuviste cerca. A pesar del daltonismo una persona puede percibir hasta 10.000 combinaciones de color, el ojo humano es capaz de reconocer esa gran cantidad de colores.

Gráfico 33. **Decimoquinta pantalla (elige tu respuesta).**

16. Al pasar por el menú se observa que el tema de la teoría del color es extenso (1), al seleccionar color/ el circulo cromático se desglosan más opciones (2) de las cuales ya observamos algunas, al igual que seleccionando el significado del color (3) del cual es una de las partes del menú que es más larga dividiéndose en varias partes.

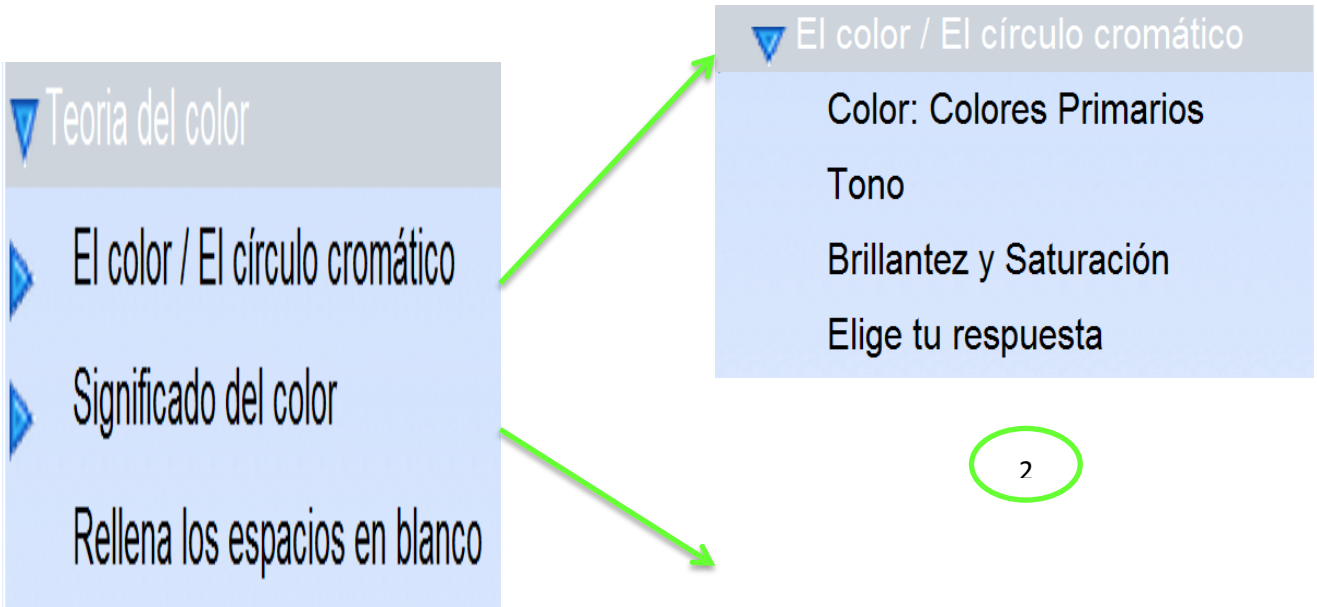
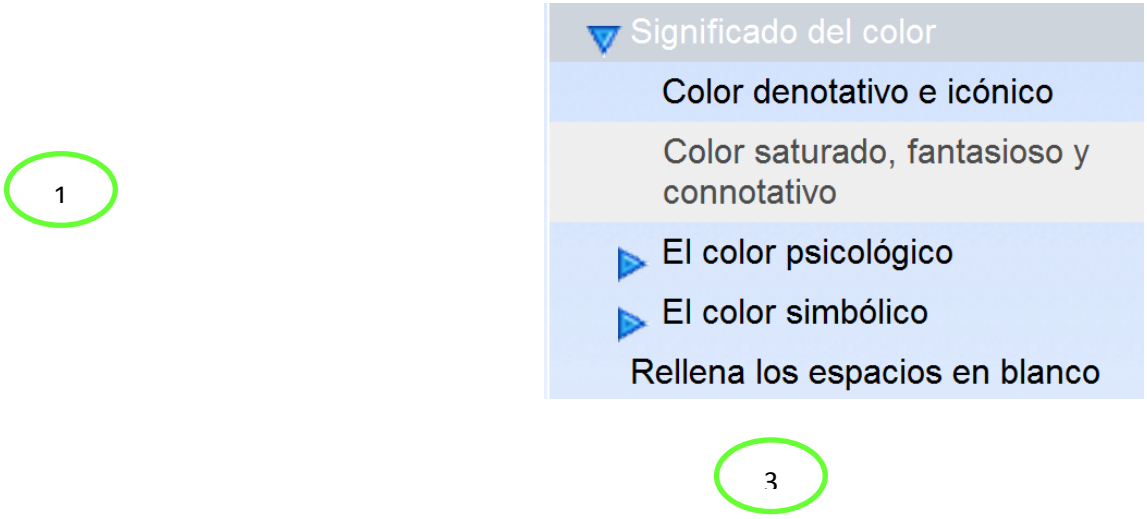


***Gráfico 34*. Menú (teoría del color), sub menú (el color/círculo cromático) y sub menú (significado del color).**

17. Brevemente explicaremos la composición del sub-menú "significado del color", él se encuentra dividido en 1 "color denotativo e icónico", 2 "color saturado fantasioso y connotativo", 3 "color psicológico" que a su vez esta divido en tres partes las cuales serían, el 4 "color simbólico" también tiene división pero esta es de dos partes y una actividad llamada "rellena los espacios en blanco".



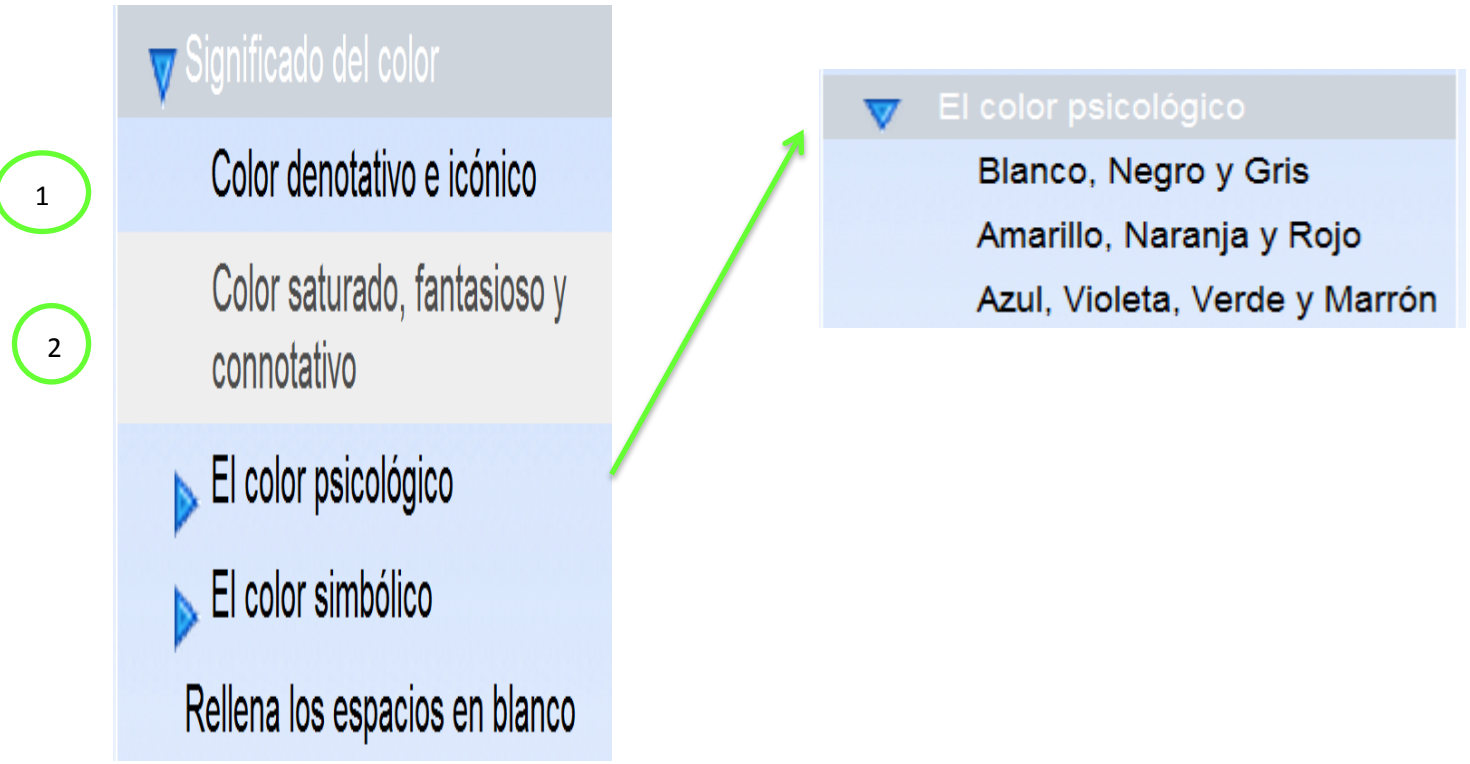
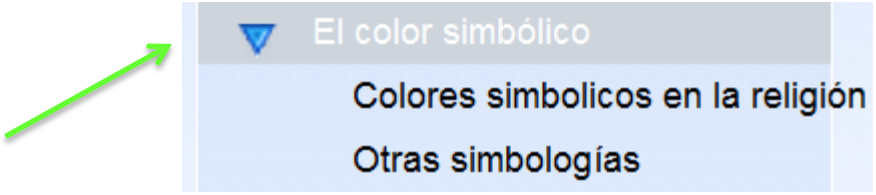


Gráfico 35. **Explicación del menú significado del color**

18. "Rellena los espacios en blanco" es una actividad en la que se le presenta al usuario un texto referente al color denotativo y sus componentes que son color icónico, saturado, fantasioso y connotativo, en la cual deben rellenar los espacios que están en blanco, en esta actividad el usuario debe presionar la tecla enviar, y se mostraran las opciones correctas en verde y las incorrectas en rojo,

3

4



mostrando un mensaje de retroalimentación y el usuario presionando la opción "mostrar respuestas" podrá observar las palabras que faltaban en el texto.

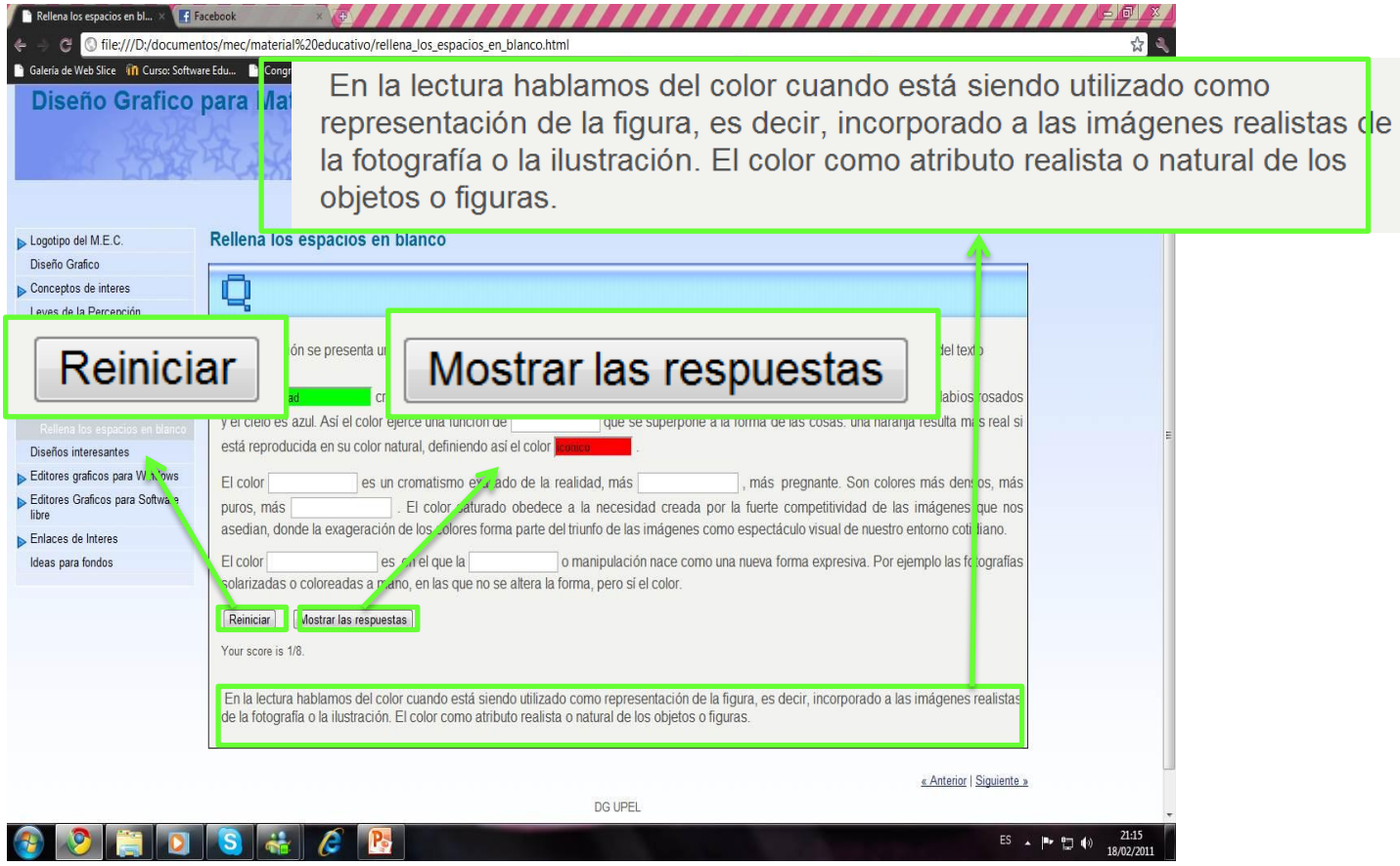

Rellena los espacios en bl...
Facebook
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/rellena_los_espacios_en_blanco.html
Diseño Grafico para
En la lectura hablamos del color cuando está siendo utilizado como representación de la figura, es decir, incorporado a las imágenes realistas de la fotografía o la ilustración. El color como atributo realista o natural de los objetos o figuras.
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Rellena los espacios en blanco
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Ideas para fondos
Reiniciar
Mostrar las respuestas
está reproducida en su color natural, definiendo así el color
El color
es un cromatismo
puros, más
asedian, donde la exageración de los colores forma parte del triunfo de las imágenes como espectáculo visual de nuestro entorno cotidiano.
El color
o manipulación nace como una nueva forma expresiva. Por ejemplo las fotografías
solarizadas o coloreadas a mano, en las que no se altera la forma, pero sí el color.
Reiniciar
Mostrar las respuestas
Your score is 1/8.
En la lectura hablamos del color cuando está siendo utilizado como representación de la figura, es decir, incorporado a las imágenes realistas de la fotografía o la ilustración. El color como atributo realista o natural de los objetos o figuras.
« Anterior | Siguiente »
DG UPEL
ES
21:15
18/02/2011

Gráfico 36. **Descripción de la actividad "rellena los espacios en blanco"**

19. Se muestra una galería de imágenes titulada “diseños interesantes”, en la cual se muestran diseños o artes con la finalidad de incentivar la imaginación diseñadora dl usuario (las funciones de esta galería fueron explicadas en el grafico 29.

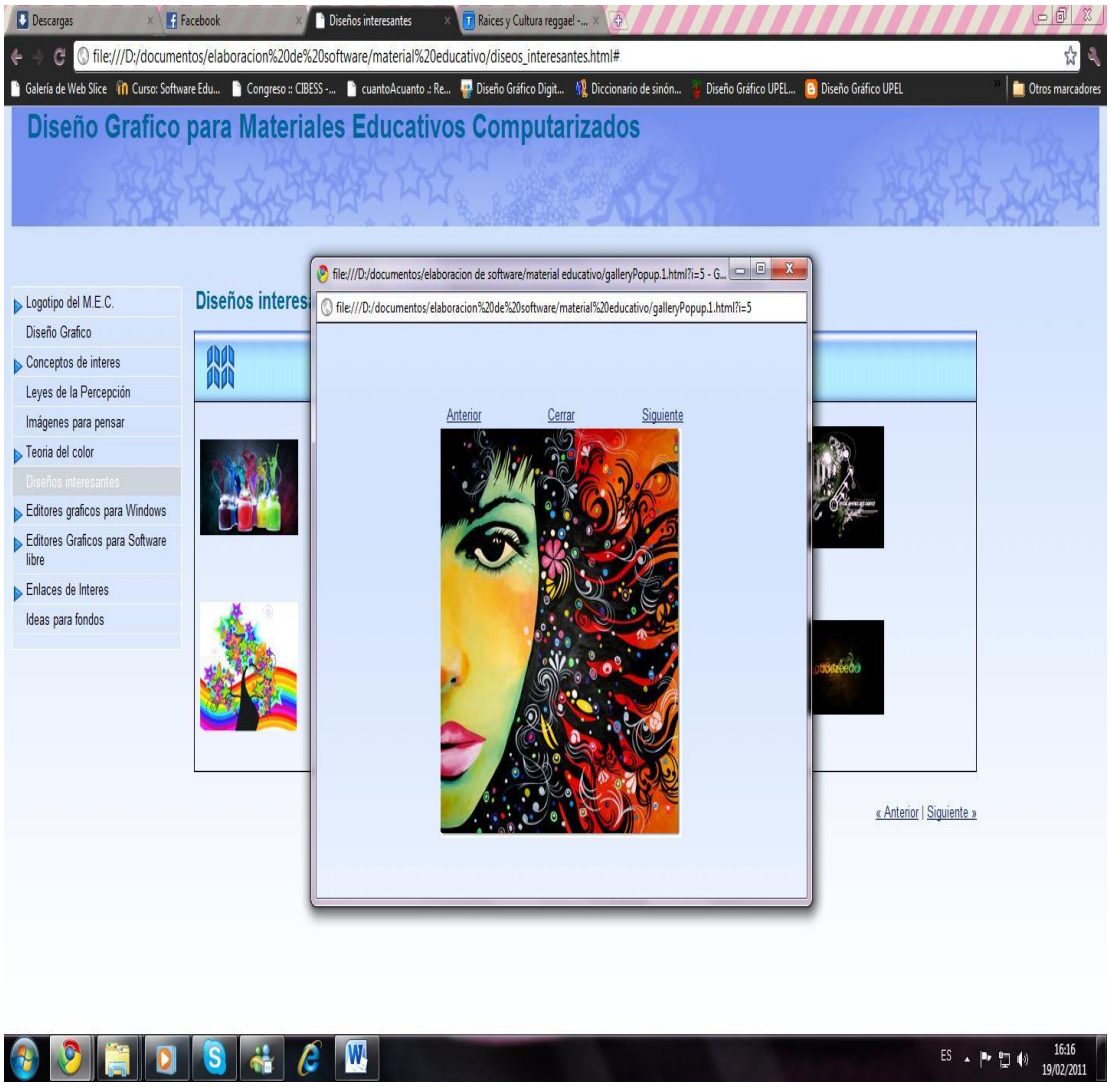
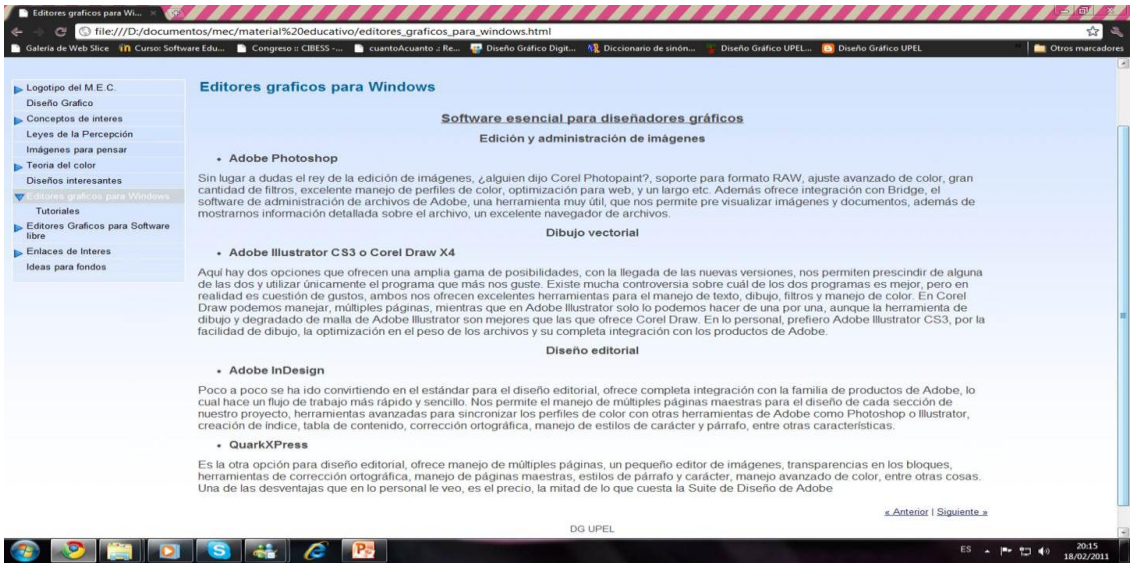


Gráfico 37. **Decimosexta pantalla (diseños interesantes)**

20. Seguido en el menú se encuentra con los “editores gráficos para Windows” (1) en los cuales se encuentra una breve descripción de los mismos, y un sub menú llamado “tutoriales” (2) en el cual se encuentran los enlaces a los videos tutoriales sobre el uso de los editores, el usuario haciendo click en las imágenes será redireccionado a la página web de los videos tutoriales.

1



2

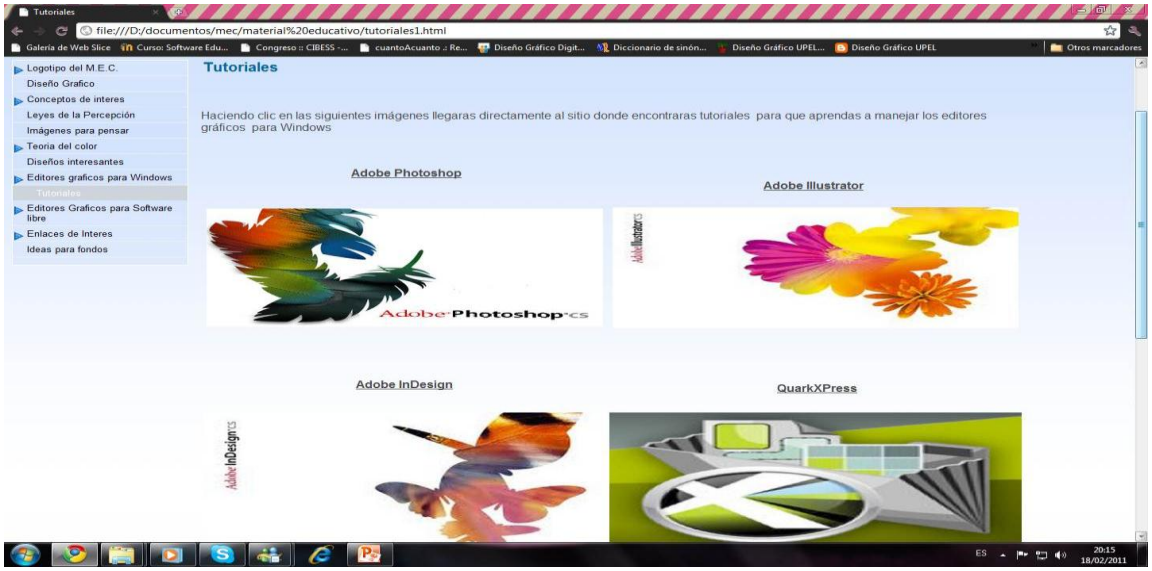

Tutoriales
Haciendo clic en las siguientes imágenes llegaras directamente al sitio donde encontraras tutoriales para que aprendas a manejar los editores gráficos para Windows
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
QuarkXPress

Gráfico 38. **Editores gráficos para Windows y tutoriales**

21. "Editores gráficos para software libre" (1) se encuentra una breve descripción de los mismos, y un sub menú llamado "tutoriales" (2) en el cual se encuentran los enlaces a los videos tutoriales sobre el uso de los editores, el usuario haciendo click en las imágenes será redireccionado a la página web de los videos tutoriales.

Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Editores Graficos para Software libre
Software esencial para diseñadores gráficos
Edición y administración de imágenes
The Gimp
Dibujo vectorial
Inkscape
Diseño editorial
Scribus
Tutoriales
Haciendo clic en las siguientes imágenes llegaras directamente al sitio donde encontraras tutoriales para que aprendas a manejar los editores gráficos para Software Libre.
The Gimp
Inkscape
Scribus
Open Source Desktop Publishing

Gráfico 38. **Editores gráficos para software libre y tutoriales**

22. La penúltima opción que se encuentra en el menú es "Enlaces de interés" donde se muestra una breve descripción de lo que encontrara el usuario en ella, y luego la opción de visitar sitios web externos sin necesidad de abandonar el material. 1. "Blog DG UPEL": un blog hecho exclusivamente por las creadoras del material con información sobre el diseño gráfico y los materiales educativos, 2. "Wiki DG UPEL": en este sitio se encuentra la documentación de la investigación realizada para el material educativo permitiendo al usuario opinar sobre los archivos que en este sitio se encuentra. 3. "Uso de las T.I.C.": en este blog esta información valiosa sobre las tecnologías de información y comunicación, y el uso en la educación. 4. "Diseño Gráfico en M.E.C.": un sitio

en el cual su contenido es referente al diseño gráfico en los materiales educativos, siendo de gran ayuda y apoyo para los estudiantes de dicha materia. A continuación se muestran las pantallas que sustentan esta breve explicación.

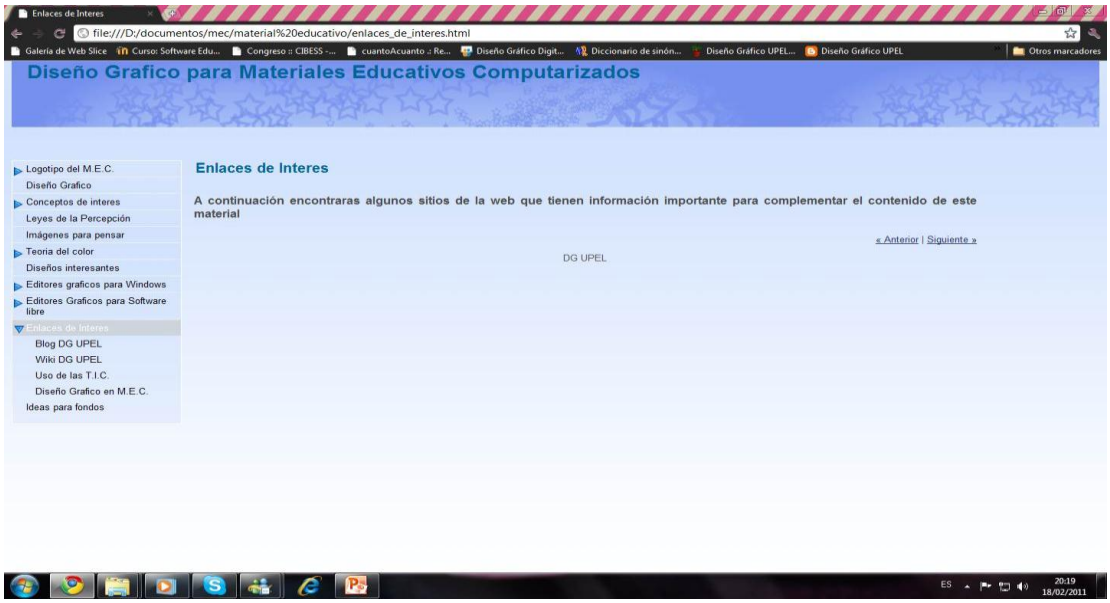

Enlaces de Interes
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/enlaces_de_interes.html
Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Blog DG UPEL
Wiki DG UPEL
Uso de las T.I.C.
Diseño Grafico en M.E.C.
Ideas para fondos
Enlaces de Interes
A continuación encontraras algunos sitios de la web que tienen información importante para complementar el contenido de este material
« Anterior | Siguiente »
DG UPEL

Gráfico 39. **Explicación del contenido en "Enlaces de interés"**

Blog DG UPEL
file:///D:/documentos/mec/material%20educativo/blog_dg_upel.html
Diseño Grafico para Materiales Educativos Computarizados
Logotipo del M.E.C.
Diseño Grafico
Conceptos de interes
Leyes de la Percepción
Imágenes para pensar
Teoria del color
Diseños interesantes
Editores graficos para Windows
Editores Graficos para Software libre
Enlaces de Interes
Blog DG UPEL
Wiki DG UPEL
Uso de las T.I.C.
Diseño Grafico en M.E.C.
Ideas para fondos
Blog DG UPEL
Seguir Compartir Informar sobre mal uso Siguiente blog» solorzanovanessa@hotmail.com Nueva entrada Diseño Salir
Diseño Gráfico UPEL
Aqui encontraras todo lo que necesitas saber para realizar el diseño de tu material educativo computarizado
DG UPEL
¿Qué es diseño gráfico?
Hoy, es necesario ver al Diseño Gráfico desde una óptica distinta. La computación ha ingresado a sus filas, con un nuevo aporte teórico, en lo que es posible fusionar los conceptos tradicionales del diseño, con un afianzamiento de corte tecnológico, a fin de aprovechar al máximo las posibilidades de un recurso cada vez más sofisticado.
Por ello, en este breve ensayo se estudiarán los aspectos teóricos, los recursos tecnológicos y aportes técnicos, la interface gráfica y aplicación práctica para establecer un nuevo perfil de "diseñador". Concepto de diseño gráfico: Para abordar el estudio de Diseño Gráfico en PC, es necesario tener presente los aspectos teóricos, heredado de la tradición cultural, que abarcan distintas disciplinas, con la finalidad de establecer un principio común y un
« Anterior | Siguiente »
DG UPEL

Gráfico 40. **"Blog DG UPEL"**

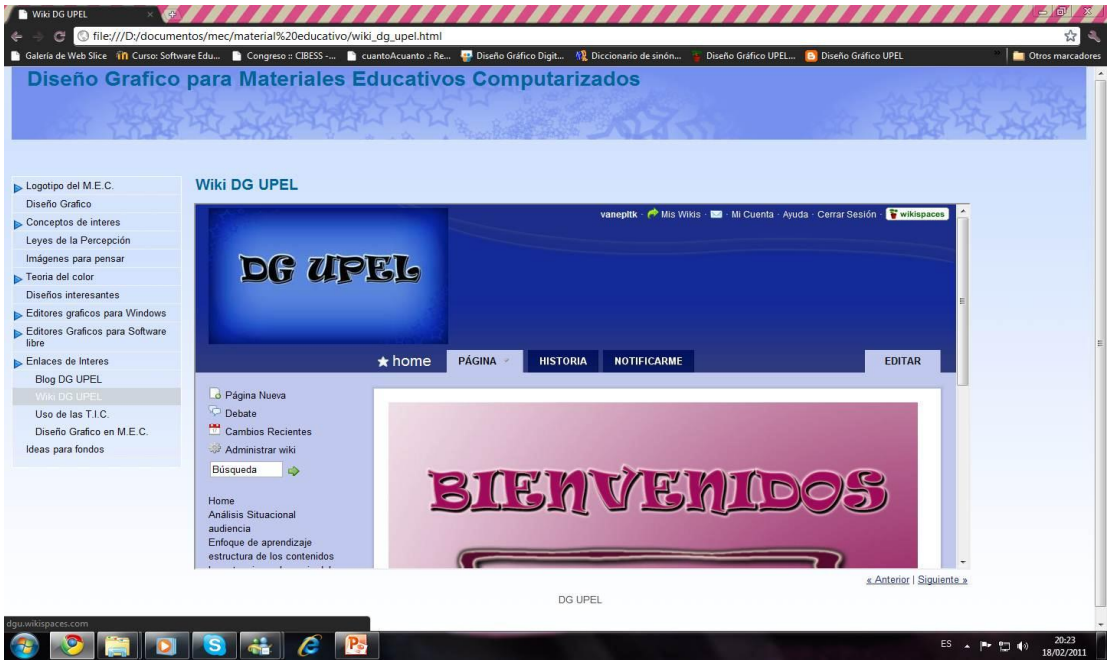


Gráfico 41. **"Wiki DG UPEL"**

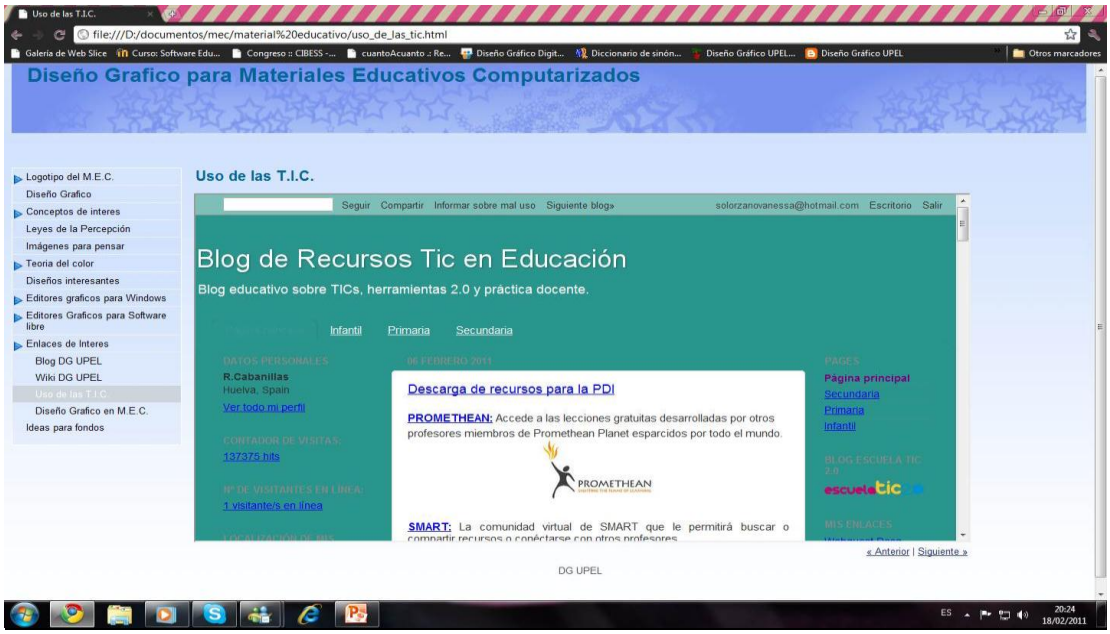


Gráfico 40. **"Blog Uso de las T.I.C"**

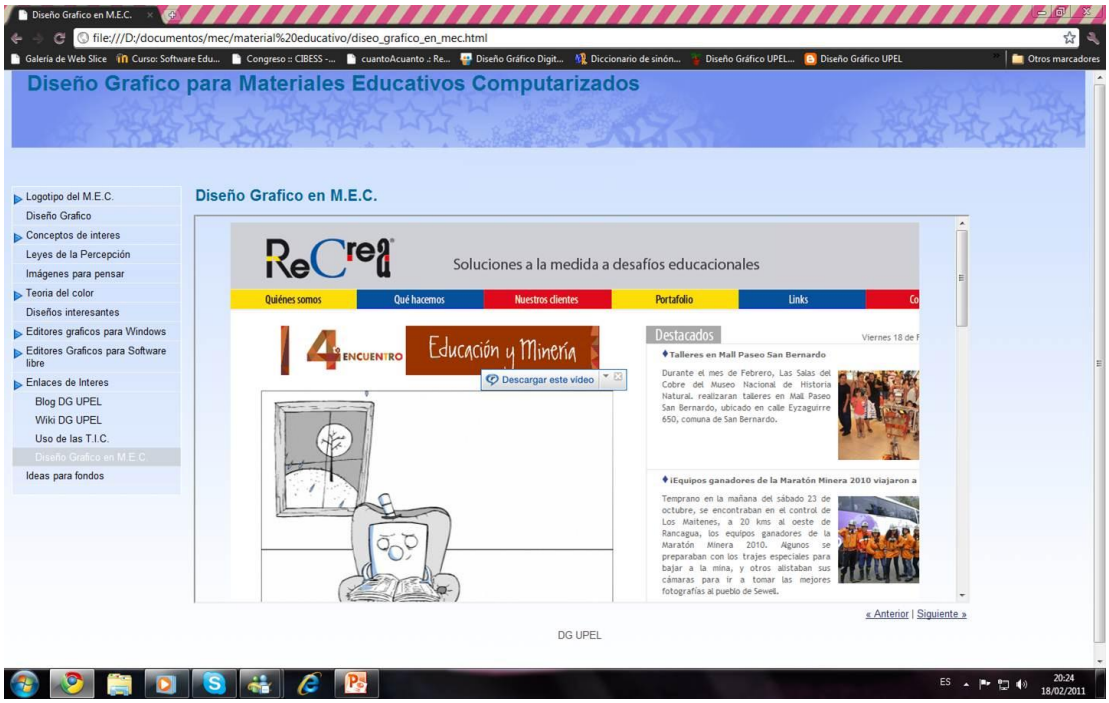


Gráfico 42. **"Blog Diseño Gráfico en M.E.C."**

23. Por último se muestra una galería de imágenes titulada "ideas para fondos", como su título lo indica se muestran algunas imágenes alusivas a fondos, que pueden servir para fondos de wikis, blog o M.E.C., inclusive incentivando al usuario a crear su propio fondo.

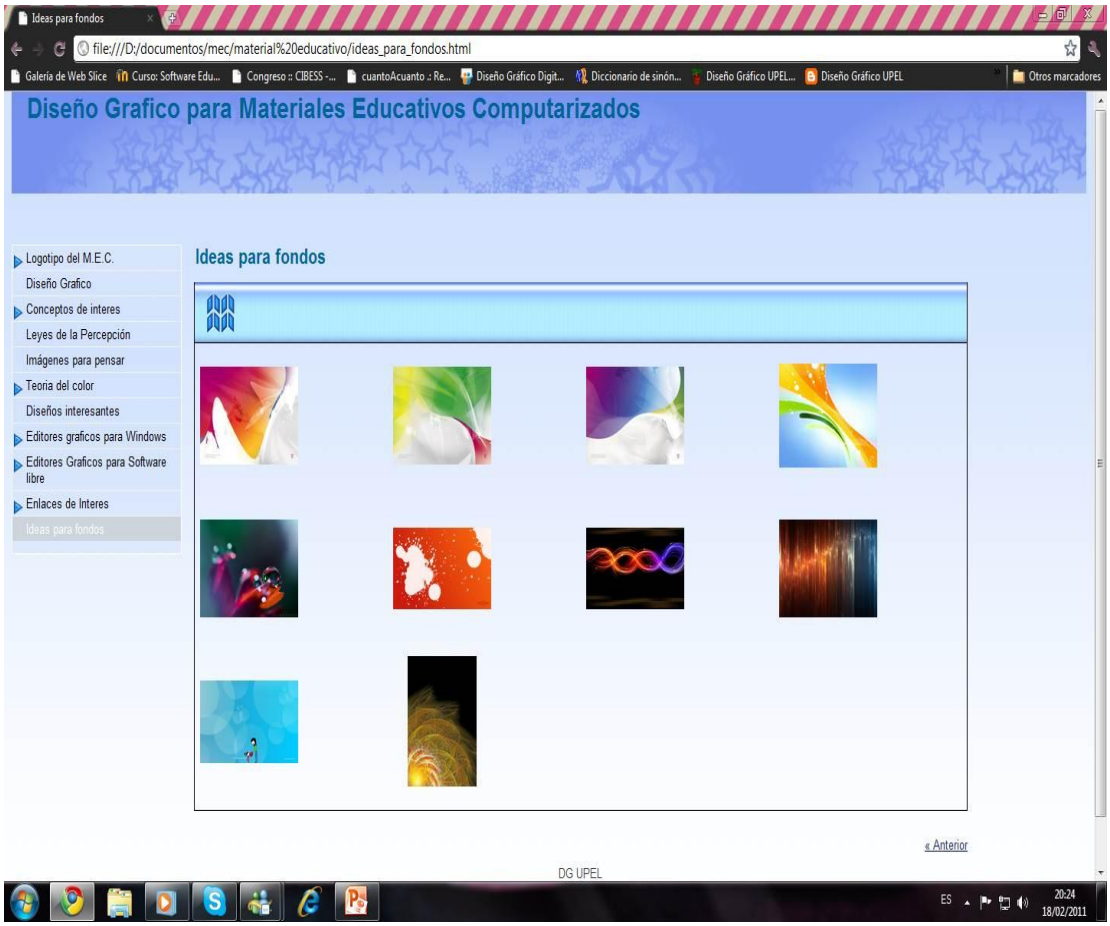


Gráfico 42. **"Ideas para fondos."**